

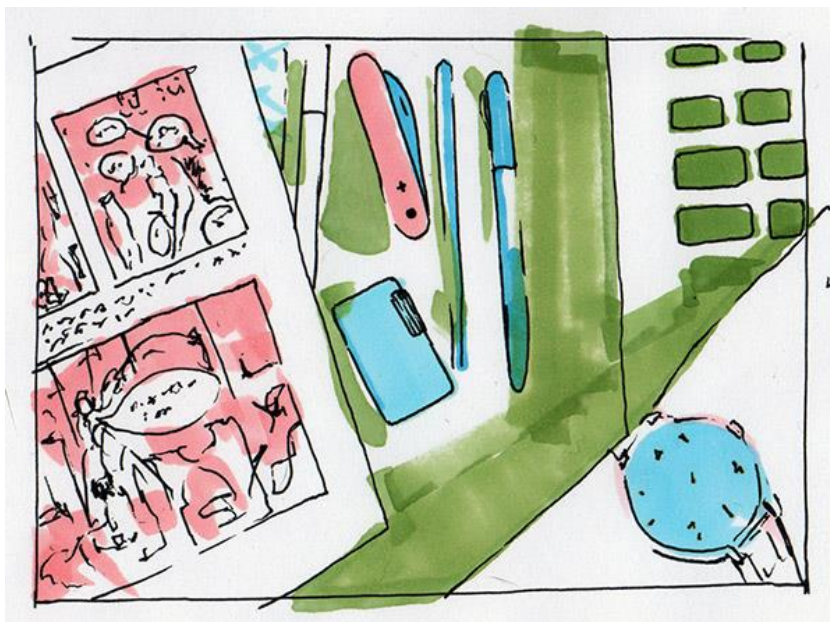
**Filozofski fakultet u Zagrebu**

***Odsjek za komparativnu književnost***

Ivana Lučića 3

10000 Zagreb

**Iz stražnjeg dvorišta kulture:  
suvremeno pripovijedanje u stripu**



*Diplomski rad*

mentorica: dr. sc. **Maša Grdešić**

student: **Vatroslav Miloš**

Prosinac 2015.

Hvala Daši, Lani, Željani, Niki i Anji

## Uvod

Što je strip? Pitanje naizgled djeluje banalno, ali je i dalje prevladavajuće u akademskim raspravama o epistemologiji stripa kao umjetničke forme. Problema je mnogo: od činjenice da strip kao kulturni proizvod svoju umjetničku zrelost ili, bolje reći, autonomiju, ostvaruje u tržišnim uvjetima visokog kapitalizma te stoga ima i ponešto drugačiju razvojnu putanju od drugih umjetnosti, preko nedostatka općeprihvaćenog i usustavljenog kategorijalnog aparata koji bi razložio strip na formalne elementarne jedinice, do potpune terminološke zbrke oko krovnog naziva samog medija.

«Strip (engl.: vrpca, skr. od *comic strip*: komična vrpca), likovno-književni oblik popularne umjetnosti koji čini slijed crteža što obično prikazuje neku priču, najčešće popraćen kraćim tekstom u oblačićima na crtežima, a ponekad u podnaslovima ispod crteža u kvadratu. Strip mora imati barem dva crteža (kadra), a između kadrova treba postojati minimalna razlika, realna ili konceptualna (npr. u ponovljenom kadru-crtežu može se razlikovati popratni tekst), koja oblikuje naraciju ili, u slučaju nenarativnoga stripa, neki kontinuitet koji čini umjetničku cjelinu»<sup>1</sup>.

Postoji zaista mnogo definicija stripa – gotovo svaki stručnjak iz još uvijek poprilično nevelikog područja proučavanja stripa (*comics studies*) mogao bi ponuditi ponešto drugačiju, stoga ću ih podijeliti tek nekoliko.

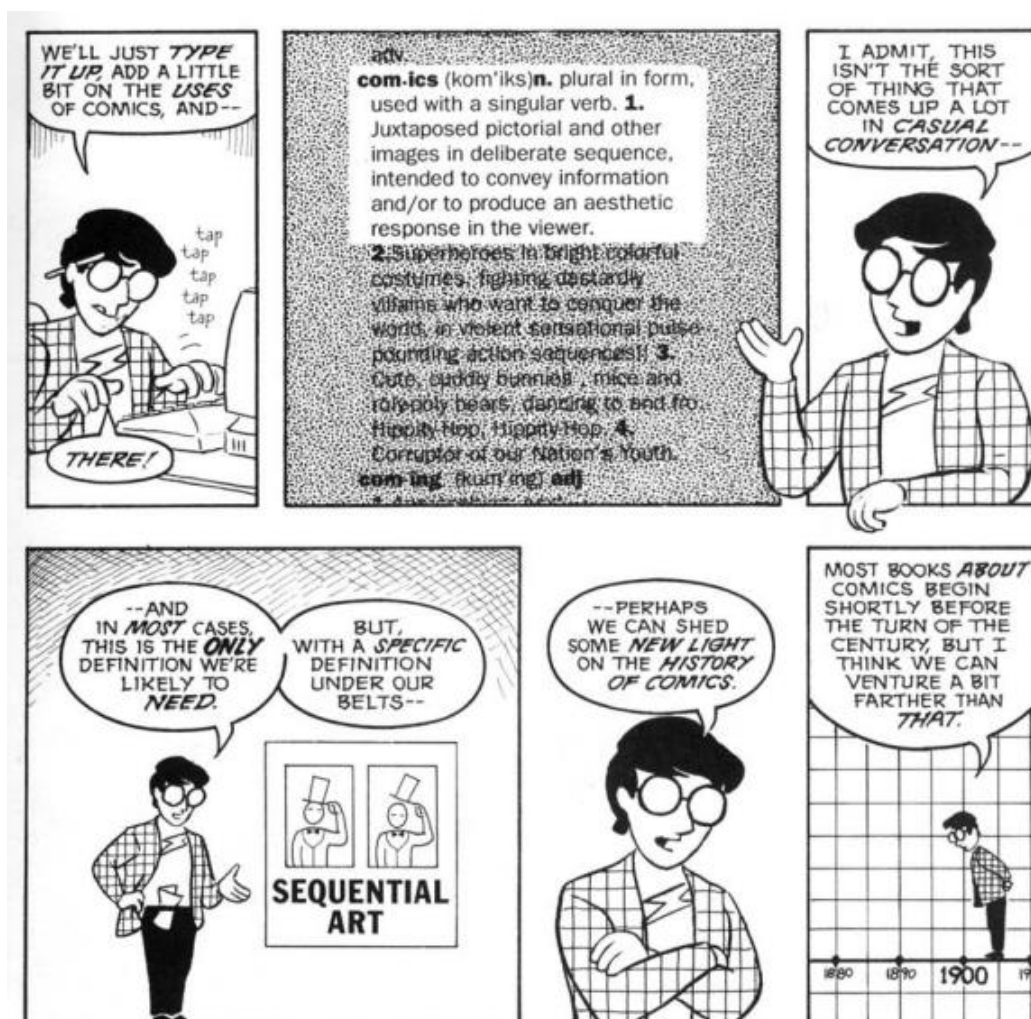
Karin Kukkonen jednostavno predlaže da je strip «medij koji komunicira kroz slike, riječi i sekvencijalnost»<sup>2</sup>. Jared Gardner piše kako strip spaja «različite semantičke sisteme (figuralni, tekstualni, simbolički) u pretrpano polje gdje je značenje i kolaborativno i kompetitivno –

---

<sup>1</sup> «Strip», *Hrvatska enciklopedija*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, mrežno izdanje, URL: <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58410>; pregledano: 26. studenog 2015.

<sup>2</sup> Kukkonen, Karin: *Studying Comics and Graphic Novels*, Wiley, Blackwell, 2013., str. 4

između slika, između kadrova te između čitatelja i autora»<sup>3</sup>. Scott McCloud nudi ovakvu definiciju<sup>4</sup>:



Thierry Groensteen postulira pak da se radi o «predominantno vizualnoj narativnoj formi» te da je svaki strip «nužno (konstitutivno) sofisticirana struktura» i «ostvaruje samo neke potencijale medija, nauštrb ostalih koji su smanjeni ili isključeni»<sup>5</sup>, a citira i Alaina Reya koji piše kako «izmjena tekstualnih i figuralnih vrijednosti stvara esenciju stripa»<sup>6</sup>.

<sup>3</sup> Gardner, Jared: *Projections: Comics and The History of 21-st-century Storytelling*, Stanford University Press, Stanford, 2012., str. xi

<sup>4</sup> McCloud, Scott: *Understanding Comics*, Harper Perennial, New York, 1994., str. 9

<sup>5</sup> Groensteen, Thierry: *The System of Comics*, University Press of Mississippi, Jackson, 2007., str. 19

<sup>6</sup> *ibid.*

Akadska refleksija i proučavanju suvremenog stripa odvijaju se uglavnom u okviru anglističkih katedri američkih sveučilišta te u analitici primjenjuje alate suvremenih književnih teorija, od ruskog formalizma, preko strukturalizma, naratologije i semiotike, do kulturalnih studija i feminističke kritike<sup>7</sup>, kao i pristupe više fokusirane na vizualno. U tom smislu, radovi Hillary Chute, Barbare Posteme, Hannah Miodrag, Marianne DeKoven, Thierryja Groensteena, Robyn Warhol, Ariele Freedman čine se ključnima za sustavno kritičko proučavanje stripa u okviru suvremene humanistike.

Nema sumnje da je književnost oblikovno polje koje, pogotovo u posljednjih pedesetak godina, snažno utječe na proizvodnju umjetničkog stripa, u fizičkom i tekstualnom smislu. U fizičkom smislu, strip kao materijalni objekt u javnu cirkulaciju ulazi u nekom od standardiziranih knjiških formata, terminologija koja se koristi za određene strukturne elemente stripa preuzeta je iz tiskarskog oblikovanja knjige, prodaje se u knjižarama, kioscima i specijaliziranim prodavaonicama te posuđuje u knjižnicama, a od samih svojih početaka preuzima i neke izdavačke konvencije karakteristične za javnu cirkulaciju knjiga, poput, recimo, serijalizacije. U tekstualnom oblikovanju, strip koristi postupke inherentne književnom oblikovanju teksta: pripovijedanje, opis, prikaz, karakterizaciju i interakciju likova, dijaloge i monologe itd.

No nikako ne treba zaboraviti ni da pojavljivanje stripa početkom dvadesetog stoljeća koincidira s pojavom filma.

«Zapravo, isti eksperimenti koji su doveli do razvoja filma direktno su pridonijeli razvoju sekvencijalnog stripa. U filmu i u stripu, statične slike postavljene kao sekvenca i odvojene praznim prostorom spajaju se kako bi ispričale priču. Što se događa s tim slikama,

---

<sup>7</sup> Valja obratiti pozornost i na priloge sociološkom proučavanju stripa kao npr. u studiji Caseyja Brienze «Producing Comics Culture: A Sociological Approach to the Study of Comics»; u: *Journal of Graphic Novels and Comics*, sv. 1, br. 2 (Prosinca 2010), str. 105-119; URL: <http://dx.doi.org/10.1080/21504857.2010.528638>; Pregledano 27. studenog 2015.

kao i prostori između njih – kako su prikazane i konzumirane – obilježava ih, unatoč svim materijalnim sličnostima, kao fundamentalno različite medije. No u svojim su zajedničkim korijenima strip i film također dijelili, barem djelomično, zajedničko razumijevanje toga kako se nove priče može pričati u novom stoljeću»<sup>8</sup>.

U ovome ću radu dati vrlo kratak povijesni pregled razvoja stripa od popularne fikcije ovisne o povijesnom i kulturnom kontekstu u kojem se pojavljuje do autonomnog medija sa svojom unutarnjom umjetničkom logikom, razložiti dio terminološke i strukturne problematike koja dominira raspravama o stripu, te kroz analizu stripova *Asterios Polyp* Davida Mazzucchellija i *Fun Home* Alison Bechdel pokušati dati prilog boljem razumijevanju stripa kao žanrovski, naratološki, semiotički i kulturno izuzetno kompleksnog analitičkog fenomena.

### **Kratka i nepotpuna povijest stripa**

Povijest europskog i angloameričkog stripa upućuje da se prvi tragovi stripa kao samostalne forme pojavljuju u drugoj polovini 19. stoljeća širenjem popularnog tiska (prvenstveno u SAD-u i Velikoj Britaniji), a njegovim se ranim prototipom smatra *Max und Moritz*, zbirka ilustriranih priča u stihu njemačkog autora Wilhelma Buscha<sup>9</sup> izdana 1865. godine, kao i stripovi koji su krajem izlazili u popularnom njujorškom tisku, prvenstveno *The Yellow Kid* Richarda Outculta (u dnevniku *New York World* od 1895.) i *The Katzenjammer Kids* Rudolfa Dirksa (u dnevniku *New York Journal* od 1897.). Početkom 20. stoljeća započinje

---

<sup>8</sup> Gardner, Jared: *Projections: Comics and The History of 21-st-century Storytelling*, Stanford University Press, Stanford, 2012., str. 21

<sup>9</sup> Nastavljačem ove tradicije u drugoj polovici 20. stoljeća može se smatrati i američki književnik i ilustrator Edward Gorey

jači tržišni i generički razvoj stripa i to na «tri velika tradicijska, tržišna i umjetnička žarišta: SAD, Japan i Europu»<sup>10</sup>.



Slika 1. Wilhelm Bausch, *Max und Moritz*, 1865.

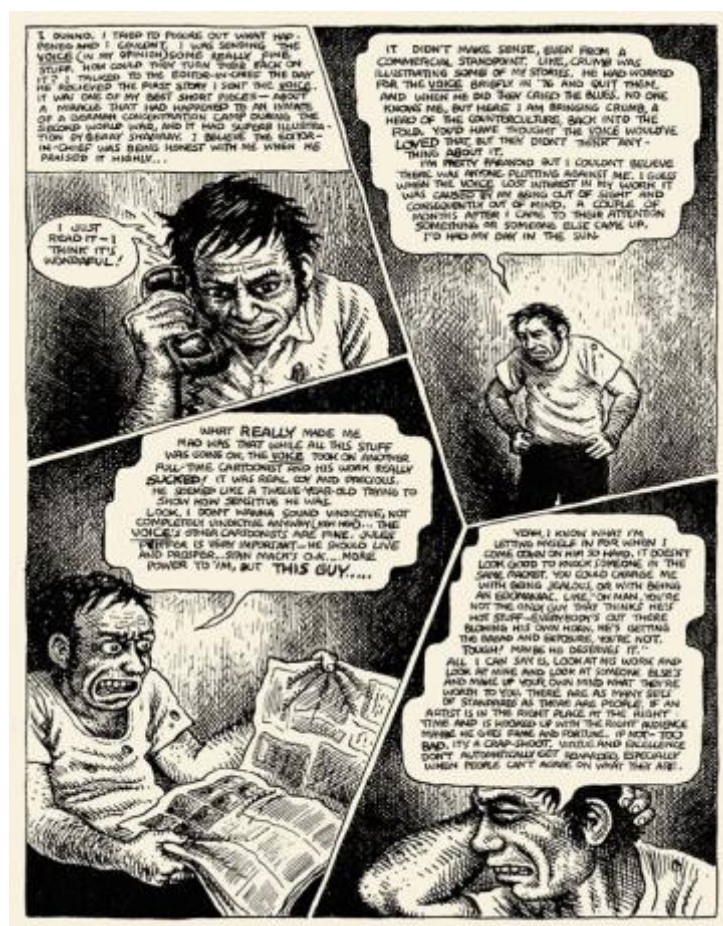
Europski strip, kojim još od prije Drugog svjetskog rata dominiraju francuski i belgijski autori, razvija se pod snažnim utjecajem popularne pustolovne fikcije i satirične karikature (Georges Remi-Hergé: *Tintinove pustolovine*, 1936), historijske fikcije i okultnog (Hugo Pratt: *Corto Maltese*, 1967), potom dominacije znanstvene fantastike i westerna i naglašeno koloriranog crteža (Alejandro Jodorowski i Jean Giraud-Moebius: *Inkal*, 1981), sve do suvremenih autora poput Joanna Sfara (*Rabinov mačak*, 2002) i istraživanja isprepletenosti obiteljskih povijesti s poviješću francuskog kolonijalizma.

Američka tradicija stripa koji izlazi u samostalnim izdanjima, bilo u časopisima ili u albumima, od 1930-ih oslanja se na popularnu detektivsku fikciju (Alex Raymond: *Rip Kirby*, 1946), potom na znanstveno-fantastičnu, avanturističku i povijesnu šund literaturu (Alex

<sup>10</sup> «Strip», *Hrvatska enciklopedija*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, mrežno izdanje, URL: <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=58410>; pregledano: 26. studenog 2015.



Raymond: *Flash Gordon*, 1934; Lee Falk; *Mandrak*, 1934; Hal Foster: *Princ Valiant*, 1937), te se naposljetku razvija superherojski strip (Joe Shuster i Jerry Siegel, *Superman*, 1933; Bob Kane i Bill Finger, *Batman*, 1939), žanr koji će dominirati popularnim i komercijalnim tržištem stripa do danas. Istovremeno buja i tradicija humorističkog stripa karikaturalnoga stila (Charles Schulz: *Peanuts*, 1950; Jim Davies: *Garfield*, 1978; Bill Watterson: *Calvin and Hobbes*, 1985), a pod utjecajem autora i teoretičara stripa Willa Eisnera, koji je stvarati počeo još kasnih 1930-ih, 1960-ih razvija se i struja alternativnog, *underground* stripa okupljena oko autora poput Roberta Crumba (*Fritz The Cat*, 1959), Harveyja Pekara (*American Splendor*, 1976) i Arta Spiegelmana (*Maus*, 1980) i strip-časopisa *Zap Comix*, satiričnog časopisa *Mad* te časopisa *RAW* koji je pokrenula francuska dizajnerica i urednica Françoise Mouly.



Slika 2. Harvey Pekar i Robert Crumb, *American Splendor*, 1976.



## Problemi terminologije i stranputice teorije

Terminološka diskrepancija u žanrovskoj ili vrstovnoj diferencijaciji stripa manje je ili više prisutna od samog početka razdvajanja stripa od popularno-medijskog konteksta iz kojeg je iznikao. Francuska tradicija poznaje pojam *albuma*, tvrdo ukoričenu knjigu prethodno već objavljenih stripova, a u američkoj tradiciji razlikuje se *comic book* (strip-album ili, jednostavno, strip), meko ukoričeno izdanje časopisnog formata i izdavačke frekvencije, dok od kraja 1970-ih u upotrebu ulazi i termin *graphic novel*. Ono što «grafički roman» razlikuje od stripa u časopisnom formatu jest, barem načelno, njegov tematski, pripovjedni, stilski, poetički i autorski kontinuitet. Primjerice, *Maus* Arta Spiegelmana, koji se smatra jednim od vrhunaca umjetničkog stvaralaštva u stripu, serijaliziran je kao specijalan dodatak časopisu *RAW* od 1980. do 1991. godine kada je ukoričen i od tada u javnu percepciju i cirkulaciju ulazi kao «grafički roman».



Slika 3. Art Spiegelman, *Maus*, 1980.

Za termin «grafički roman» ovdje namjerno koristim navodnike, prvenstveno kako bih naglasio arbitrarnost te žanrovske ili vrstovne odrednice: otpor prema tom terminu dolazi iz svih smjerova, od samih autora do znanstvenika posvećenih proučavanju stripa. Alan Moore ga, primjerice, odbacuje kao puki «marketinški termin» koji u principu označava «skupi ukoričeni strip»<sup>11</sup>, dok Hillary Chute ističe da se radi o potpuno pogrešnom nazivu i predlaže upotrebu termina *graphic narrative*<sup>12</sup>, koji je, barem u području humanističkog proučavanja stripa, postao svojevrsna norma. Također, moguće i ne manje važno, čini mi se da pojam «grafički roman», ako ga promatramo u njegovoj materijalnoj pojavnosti, predstavlja tautologiju sam po sebi jer, naime, grafička je obrada nužan postupak u proizvodnji svake knjige, od tiska do likovnog oblikovanja. Ako je, pak, «grafički» opis njegovih formalnih strukturnih karakteristika – kao što povijest i teorija književnosti poznaje *Evgenija Onjegina* kao roman u stihu – onda bi svakako korektnija odrednica bila «roman u stripu» ili, sasvim jednostavno, roman, pogotovo ako u jednadžbu uvedemo romane poput *House of Leaves* Marka Z. Danielewskog.

Ako pak ulazimo u problematiku romana iz književnopovijesne i književnoteorijske vizure – gdje se roman definira kao «velika pripovijedna, načelno prozna vrsta (...) duže razrade fiktivne priče, kompozicijom razvedene u više relativno samostalnih dijelova i oblikovanjem individualiziranih karaktera»<sup>13</sup> – mnogi stripovi koji se etiketiraju kao «romani» ne bi zadovoljili ni te kriterije. S druge strane, ako žanrovske fluktuacije stripa dovedemo u analogiju sa žanrovskim fluktuacijama u književnosti, možda ovdje valja podsjetiti da se roman, danas najcjenjenija od književnih vrsta, od antike sve do romantizma smatrao trivijalnim žanrom.

---

<sup>11</sup> Kavanagh, Barry: «The Alan Moore Interview», *Blather.net*, 17.10.2000; URL:

<http://www.blather.net/articles/amoore/northampton.html>; Pregledano 27. studenog 2015.

<sup>12</sup> *Graphic narrative* mogli bismo tako prevesti kao «pripovijedanje u stripu» što ću nadalje, u alternaciji sa «stripom», koristiti u tekstu; Vidi: Chute, Hillary: «Comics as Literature? Reading Graphic Narrative», u: *PMLA*, sv. 123, br. 2 (ožujak, 2008), str. 452-465; URL: <http://www.jstor.org/stable/25501865>; Pregledano 27. studenog 2015.

<sup>13</sup> Solar, Milivoj: «Roman», u: *Književni leksikon*, Matica hrvatska, Zagreb, 2007., str. 318

Štoviše, roman dobiva «kulturni prestiž potvrđenog umjetničkog oblika tek nakon okreta ka modernizmu i prigrbljivanja pukotina, diskontinuiteta i vidljivosti reprezentacijskog aparata», što se događa na početku 20. stoljeća, baš kad se pojavljuje strip. No iste su te karakteristike – pukotine, diskontinuiteti i aparat – upravo ono što obilježava sam medij strip, i ono zbog čega ga se smatralo «antitetičnom umjetnosti». «U razdoblju raspadanja nekog žanra», podsjeća nas Tinjanov, «on se iz centra premješta na periferiju, a na njegovo mjesto iz književnih sitnica, iz njezina stražnjeg dvorišta i nizina dolazi u centar nova pojava»<sup>14</sup>. Forsiranje pojma «grafički roman» čini se sasvim pogrešnim strategijom akumulacije kulturnog kapitala jer estetičke karakteristike suvremenog stripa same za sebe dovoljno govore o progresiji u oblikovanju samog teksta, kao i o njegovom statusu umjetničke vrste u kulturi koju živimo.

Suvremeno pripovijedanje u stripu kakvim ću se ovdje baviti karakterizira postojanje dvije ranije spomenute paralelne tekstualne razine inherentne samom mediju stripa: one verbalne i one vizualne<sup>15</sup>. Čitatelj pred sobom, dakle, ima minimalno dva pripovjedna toka koji mogu ili ne moraju biti sinkronizirani; dapače, u suvremenom je umjetničkom stripu formalno «razdvajanje» tih dvaju tokova veoma često<sup>16</sup>. U klasičnome stripu osnovni je strukturni element kadar, koji je uglavnom kvadratnog ili pravokutnog oblika, može biti omeđen ili neomeđen, a sekvenca od dvaju ili više kadrova tvori narativnu cjelinu na stranici, odnosno *tabli*. Verbalno ne mora nužno biti ekstenzija ili deskripcija vizualnog. Gramatika čitanja u stripu bitno se razlikuje od gramatike čitanja književnosti, gdje riječi i rečenice sukcesivno «teku» s lijeva na desno. U stripu se može čitati doslovno u svim smjerovima, a *curenje*<sup>17</sup> teksta preko obrubljenog kadra na *marginu*<sup>18</sup> iskorištava i prazninu kao potencijalni semantički

---

<sup>14</sup> Tinjanov, Jurij: *Pitanja književne povijesti*, Matica hrvatska, Zagreb, 1998, str. 9

<sup>15</sup> Ovo, dakako, ne znači da ne postoji pripovijedanje u stripu koje je isključivo vizualno, bez verbalnog pripovijedanja ili dijaloga kao, recimo, u stripu 73304-23-4153-6-96-8 Thomasa Otta (Fibra, Zagreb, 2013.)

<sup>16</sup> Usp. Chute, Hillary: «Comics as Literature? Reading Graphic Narrative», u: *PMLA*, sv. 123, br. 2 (ožujak, 2008), str. 452-465; URL: <http://www.jstor.org/stable/25501865>; Pregledano: 27. studenog 2015

<sup>17</sup> eng. *Bleed*, odnosno napust

<sup>18</sup> eng. *Gutter*

prostor. Suvremene inačice kadra, koje karakterizira visoka razina formalnog eksperimenta, njime se – poput književnih modernista s rečenicom – poigravaju, ostavljaju ga otvorenog, ne drže se linijskih zakonitosti, simetrije itd. *Dijaloški/monološki okvir*, odnosno «oblačie», kojemu je najčešća funkcija naznačiti dijalog te unutarnji ili vanjski monolog, često je neomeđen unutar kadra, nekad je i na margini, a granice između kadra i margine često se preklapaju pa i u potpunosti napuštaju. Margina, u klasičnome stripu «praznina» između kadr(ov)a koja označava prolazak pripovjednog vremena, zauzima potpuno novi, polisemantički prostor. Gardner ističe kako se upravo u margini događa proces pregovaranja sa značenjem, citirajući McCloudovu tvrdnju da čitatelj mora kod svakog kadra aktivno raditi da donese zatvaranje ili zaokruživanje (*closure*) u prostor između kadrova<sup>19</sup>. Groensteen ponavlja pojam *closurea* i također piše da je margina ta koja dopušta te tako konstituira strip kao objekt kontemplacije, kao «objekt čitanja»<sup>20</sup>.



Slika 4. Richard McGuire, *Here*, 2014.

<sup>19</sup> Usp. Gardner, Jared: *Projections: Comics and The History of 21-st-century Storytelling*, Stanford University Press, Stanford, 2012., str. ix

<sup>20</sup> Groensteen, Thierry: *The System of Comics*, University Press of Mississippi, Jackson, 2007., str. 33



## ***Asterios Polyp*: mit, putovanje, naracija**

*Asterios Polyp* strip je američkog pisca i crtača Davida Mazzucchellija izašao 2009. godine za Pantheon Books<sup>21</sup>, izdavačku kuću koja je na američko tržište plasirala – bilo u originalu ili prijevodu – čitav niz žanrovski propulzivnih suvremenih stripova: od *Mausa* Arta Spiegelmana i *Persepolis*a Marjane Satrapi, preko *Black Hole*a Charlesa Burnsa i *Jimmyja Corrigan*a Chrisa Warea, do već spomenutog *Rabinovog mačka* Joanna Sfara<sup>22</sup>. Radi se o stripu izuzetnih vizualnih formalnih karakteristika, koji inventivno koristi prostor i boju, iznenađujući čitatelja svakom sljedećom stranicom, a raznim se stilovima poigrava s opsesivnom promišljenošću. Važno je napomenuti da stripom potpuno dominiraju tri primarne boje suptraktivnog modela miješanja<sup>23</sup>, tirkizna (C), purpurna (M) i žuta (Y), odnosno njihovi valeri. Pritom se boje kroz knjigu mijenjaju, preklapaju, razdvajaju i miješaju ovisno o pripovjednoj situaciji i nisu tek puka dekoracija već integralni narativni element.

Priča o Asteriosu Polypu, naslovnom protagonistu stripa, započinje *in medias res*, intervencijom «odozgo», udarom munje u stambenu zgradu u kojoj se nalazi njegov stan. Serijom fragmentarnih neverbalnih kadrova gledamo paničan bijeg iz goruće zgrade prilikom kojeg Asterios od svih stvari koje posjeduje spašava samo upaljač, ručni sat i džepni nožić. Nakon ove «invokacije», netom prije nego će analepsom ispričovijedati dio Asteriosova života, ironično nam se otkriva ekstradijegetički pripovjedač: «Kada bi uopće bilo moguće da ja pripovijedam ovu priču, počeo bih ovdje». Pripovjedač je Ignazio, tako bi se zvao da je preživio,

---

<sup>21</sup> Knjiga je 2012. izašla i u ne posebno uspjelom prijevodu Tatjane Jambrišak u nakladi zagrebačkog izdavača Fibra

<sup>22</sup> Ove podatke navodim kako bih ilustrirao javni život, odnosno status stripa u današnjoj izdavačkoj industriji: Pantheon Books, naime, nije izdavač specijaliziran za strip već regularna izdavačka kuća u vlasništvu njemačkog izdavačkog koncerna Bertelsmann koja objavljuje beletristiku i publicistiku. Uz to, vrijedi napomenuti da se *Asterios Polyp* na ljestvici najprodavanijih naslova tvrdo ukoričenih stripova («Hardcover Graphic Books») *New York Timesa* sadržao šest tjedana; URL: <http://www.nytimes.com/best-sellers-books/2009-09-06/hardcover-graphic-books/list.html>; Pregledano: 28. studenog 2015.

<sup>23</sup> «Model boja CMYK», *Struna: Hrvatsko strukovno nazivlje*, Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje, mrežni projekt, URL: <http://struna.ihjj.hr/naziv/model-boja-cmyk/1797/>; Pregledano 12. prosinca 2015.

Asteriosov mrtvorodeni jednojajčani brat blizanac, a naslovni je protagonist donedavno ugledni profesor arhitekture na sveučilištu u Ithaci u državi New York, ali istovremeno i «papirni arhitekt»<sup>24</sup>, sin (grčkog) imigranta i liječnika dr. Eugeniosa Polypa, čijoj je familiji «bijesni imigracijski službenik na otoku Ellis prepolovio prezime» i «nadam ispunjene mlade djevojke imena Aglia Olio»<sup>25</sup>.

*Asterios Polyp* je strip u kojemu ništa nije proizvod slučajnosti. U samom naslovu, odnosno imenom protagonista, već je trasirana kompleksna narativna i vizualna struktura djela, silovito premrežena simbolikom i značenjem. Korijen Asteriosova imena nalazimo u starogrčkoj riječi za zvijezdu (ἀστήρ • *astér*), a njegovo prezime, Polyp, kao što je uostalom istaknuto u više kritičkih osvrtâ na strip<sup>26</sup>, upućuje na mitskog i homerskog Polifema, odnosno na njegovu latinsku i anglofonu inačicu *Polyphemus* (starogrč. Πολύφημος • *Polúphēmos*). Ovdje, dakle, imamo posla s dvije ključne teme koje se na strukturnoj, pripovjednoj, simboličkoj, formalnoj i sadržajnoj razini isprepliću kroz strip, a to su svemir i mit.

Tekstualnih je znakova koji direktno upućuju na nebeska tijela i astronomsku organizaciju znanja o svemiru upadljivo mnogo, a najznačajniji su oni u imenima likova. Ime Hane Sonnenschein, dizajnerice, kiparice i profesorice koja će s Asteriosom u Itachi započeti zajednički život i automatski upućuje na centralnost njenog lika za priču. Ursula Major, sinkretistički nastrojena supruga njegova poslodavca Stifflyja u gradiću Apogeeju, predstavlja jasnu referencu na Velikog medvjeda, jedno od prepoznatljivih sazviježđa sjeverne hemisfere, a koje se kao cirkumpolarno zviježđe<sup>27</sup> od davnina uzima kao nebeski orijentir<sup>28</sup>. Apogee ili

---

<sup>24</sup> U originalu stoji «paper architect», što je kolokvijalni termin za arhitekta čiji djela nisu realizirana

<sup>25</sup> Mazzucchelli, David: *Asterios Polyp*, Pantheon Books, New York, 2009, str. 18

<sup>26</sup> Vidi: Wolk, Douglas: «Shades of Meaning», *The New York Times*, 23. srpanj 2009.; URL: [http://www.nytimes.com/2009/07/26/books/review/Wolk-t.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2009/07/26/books/review/Wolk-t.html?_r=0); Pregledano: 10. prosinca 2015.

<sup>27</sup> Zviježđe ili zviježđa koja se uvijek nalaze iznad horizonta; Usp. *Hrvatska enciklopedija*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, mrežno izdanje, URL: <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=11943>; Pregledano: 10. prosinca 2015.

<sup>28</sup> Vjetru se radujuć divni Odisej razapne jedro, / On je upravljao vješto na krmilu sjedeć, i tada / Na kanje nije se njemu spuštavao san, jer Plejāde / Motraše on i Boōta, što zahodi kasno, i k tome / Medvjeda, kog još zovu i

apogej, što u astronomskoj terminologiji označava točku u kojoj je neko nebesko tijelo najudaljenije od Zemlje<sup>29</sup>, mjesto je na kojemu će zapravo započeti Asteriosova spoznaja, transformacija i putovanje. Lik smušenog i nazigled neuvjerljivog skladatelja Kalvina Kohouteka<sup>30</sup> nazvan je prema neperiodičnom kometu koji je 1973. godine prvi puta nakon 150 tisuća godina bio vidljiv za Zemlje.



Slika 5. David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, 2009., str. 49

Kola, koji se vrti / Na mjestu istome sved, Orióna neprestano gleda, / On od zvijezda se svih u Okèanu ne kupava nikad.; u: Homer, *Odiseja*, MH, Zagreb, 1987., prev. Tomo Maretić, V, 269-275

<sup>29</sup> Usp. Jojić, Ljiljana (gl.ur.), Matasović, Ranko (gl.ur.) i dr.: *Hrvatski enciklopedijski rječnik*, sv. 1, Jutarnji list i Novi Liber, Zagreb, 2004

<sup>30</sup> Komet C/1973 E1, 1973 XII ime je dobio po Lubošu Kohoteku, češkom astronomu koji ga je prvi uočio, a mediji su ga nazivali i «kometom stoljeća», da bi se pokazalo da i nije bio tako spektakularan kako se očekivalo. Usp. «Special Report: Kohoutek: Comet of the Century», *Time*, 17. prosinca 1973. URL: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,908347,00.html>; pregledano 10. prosinca 2015.



Druga je velika tema koja se provlači kroz strukturu stripa mit, kao fundamentalni pripovjedni žanr kojim civilizacija barata kako bi objasnila svoje mjesto u svemiru.

«Tko pita? Čovjek. Čovjek hoće shvatiti svijet, svijet kao cjelinu i u njegovim pojavama poput sunca i mjeseca. Ali to ne znači da ih on promatra strašljivo i neodlučno, da on tražeći i pipajući želi prodrijeti u njih, da ih želi spoznati polazeći od sebe – čovjek stoji nasuprot svijetu, svijet nasuprot čovjeku i *čovjek* pita. (...) Gdje se pak na taj način iz *pitanja i odgovora čovjeku* stvara svijet – začinje oblik što ga hoćemo nazvati *mitom*».<sup>31</sup>

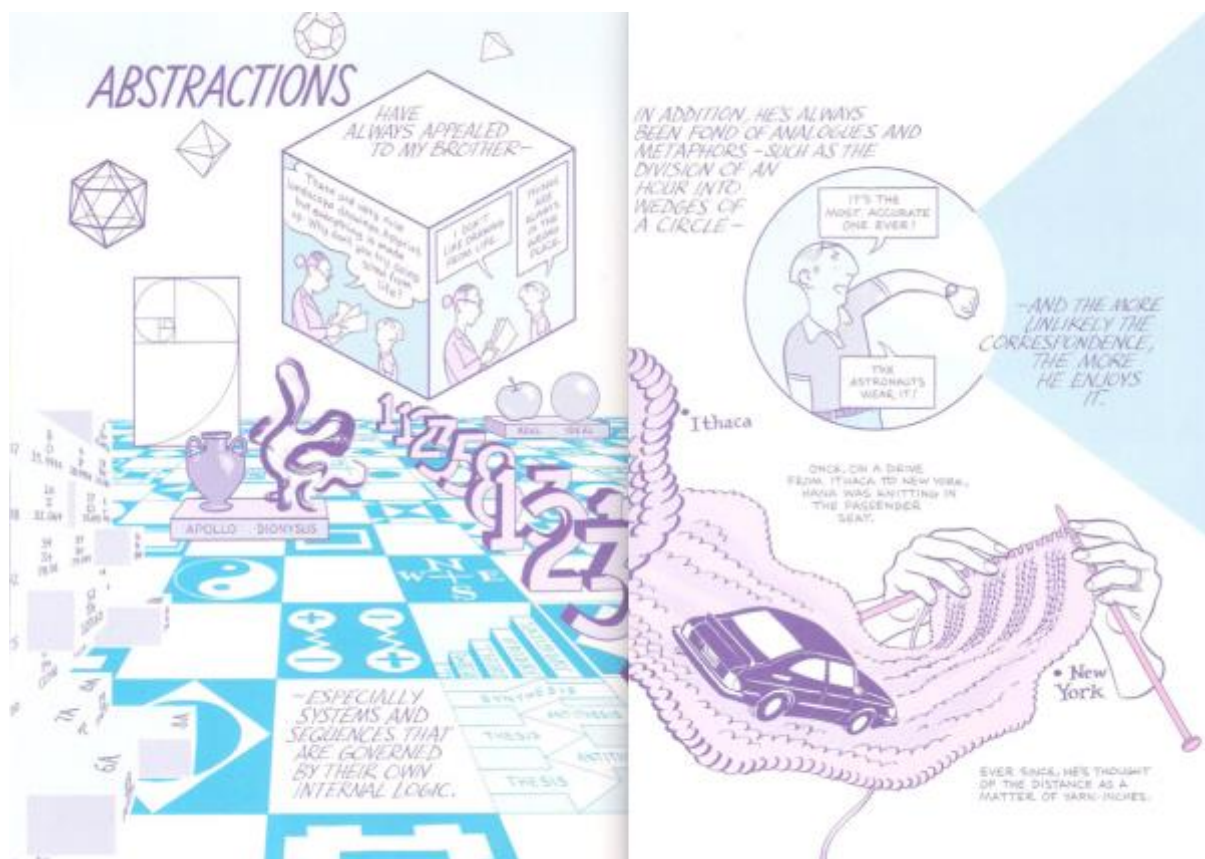
Strip djelomično prati formalne i sadržajne obrise Homerove *Odiseje*: započinje, kao što sam već ranije istaknuo, *in medias res*, a ono što doznajemo o Asteriosu i Hani doznajemo kroz Iganziovo pripovijedanje, u alternaciji s pripovjednom sadašnjosti. Djelo je istovremeno premreženo i drugim sličnim intertekstualnim referencama i paralelizmima: «Kako čitatelj prati Asteriosa na njegovom putovanju, očiti klasični odjeci, poput arhitekture grčkih i rimskih hramova, pet Platonovih tijela, mitova i epova poput *Odiseje* i mita o Orfeju i Euridiki, pokreću priču i vode prema razotkrivanju značaja antičkih referenci kroz tijek romana»<sup>32</sup>. Hana, primjerice, radi scenografiju za predstavu *Orpheus (Underground)*, koju režira čovjek znakovita imena Willy Ilium<sup>33</sup>, a njegov lik funkcionira kao metaforički zid ili bojno polje na kojemu se iluzije Hane Sonnenschein oko ljubavi prema Asteriosu konačno razbijaju.

---

<sup>31</sup> Jolles, André: *Jednostavni oblici*, Matica hrvatska, Zagreb, 2000., prev. Vladimir Biti, str. 92

<sup>32</sup> Fox, Abram i Hwang-Eschelbacher, HyoSil Suzy: «Classical Symbolism in *Asterios Polyp*»; u: Kovacs, George i Marshall, C.W. (ur.): *Son of Classics and Comics*, Oxford University Press, Oxford and London, 2015, str. 62-63

<sup>33</sup> Ilium, odnosno Ilij, latinski naziv za Troju; Usp. Na polju trojanskome, gdje mučiste muke Ahejci; u: Homer, *Odiseja*, MH, Zagreb, 1987., prev. Tomo Maretić, III, 100



Slika 6. David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, 2009., str. 106-107

Kako su onda povezani svemir i mit? Na noćnom su nebu, u zvijezdama, stare civilizacije vidjele slike oko kojih su pričale i ispreplitale svoje mitove. Uzmimo za primjer sazviježđe Blizanaca (Gemini), na koji nas i navodi priča o blizancima Asteriosu i Ignaziju (lat. *ignis*, *-is*, *m.* – vatra, oganj). Njegove dvije najsajnije zvijezde, Castor ( $\alpha$  Gem) i Pollux ( $\beta$  Gem), imena su dobila po Kastoru i Polideuku, mitskim Dioskurima, starogrčkim blizancima Lede i Tindareja, odnosno Lede i Zeusa. Jedan je od njih smrtni, a drugi besmrtni<sup>34</sup>, dok Polideukov izbor da nakon Kastorove smrti «živi zajedno s bratom jedan dan u mračnom Hadovom carstvu, a drugi – na svetlom Olimpu»<sup>35</sup> odgovara i nebeskoj putanji istoimenih zvijezda.

<sup>34</sup> Verzije mita se, naravno, razlikuju od izvora do izvora, a ovdje se zadržavam na sintezi N.A. Kuna u knjizi *Legende i mitovi Stare Grčke*; N.A. Kun: *Legende i mitovi Stare Grčke*, Veselin Masleša, Sarajevo, 1963., prev. Miodrag Šijaković

<sup>35</sup> *ibid.*, str. 237

Kretanje zvijezda i drugih nebeskih tijela, njihovo razmještanje kroz vrijeme i prostor, činjenica da smo i sami konstantno u pokretu, u orbiti Sunčevog sustava, koji je pak dio većeg procesa gravitacijskog gibanja oko galaktičkog središta i tako u nedogled, zauzima centralnu poziciju naše egzistencije. Priče koje pričamo, uključujući i priče o našim vlastitim životima, uvijek su strukturirane na sličan način: uvijek impliciraju putovanje kroz vrijeme i prostor, gdje se naše putanje ukrštavaju s putanjama drugih, proizvodeći različite događaje, neminovne zastoje, neočekivane skretanja, odlaske i povratke, početak i kraj. *Asterios Polyp* u suštini je strip o čovjeku koji mora naučiti da ne može biti jedina zvijezda svoje priče te da mit koji je pričao o sebi i svijetu možda nije istina, ili bar nije jedina istina.

Asteriosovo putovanje započinje zastojem, u *cul-de-sacu* prethodnog putovanja u kojem je sam Asterios zvijezda oko koje orbitira sve zamislivo, tamo gdje stvari ne trebaju dodatna objašnjenja, striktno podijeljeno na jasne opreke: realno/idealno, linearno/plastično, interno/eksterno, faktualno/fikcionalno, apolonijsko/dionizijsko. Njegova arogancija, egocentričnost, njegova «superiorna inteligencija» te životna filozofija temeljena na striktno omeđenim dualitetima, ujedno su i njegova propast. Asterios je i paradigmatika analogija «nemarnog» modernizma u arhitekturi i dizajnu: strog je, krut, nepopustljiv u svojim binarnostima, karikatura slavne egide prema kojoj funkcija uvijek predodređuje formu i to ga čini nespojivim s Haninim «organskim» modernizmom, filozofijom integracije u okoliš i korištenjem odbačenog materijala, izuzetnom prilagodljivosti, plahom i nenametljivom briljantnosti u kojoj je sposobna vidjeti i ono čega nema.

THIS DESIRE TO VIEW THE WORLD THROUGH A FILTER—TO SUPERIMPOSE A RATIONAL SYSTEM ON TO ITS SEEMING RANDOMNESS—IS REVEALED IN HIS OWN FAVORITE IDEATION.



IT IS A FORMULATION THAT IS APPLIED WITH PRAGMATIC VARIETY.



THIS CONSTRUCTION APPEARS TO CONFER EQUAL CREDENCE TO BOTH SIDES.



BUT ELABORATION OFTEN EXPOSES ASTERIOS' PREDILECTIONS.



THIS "TRUTHFULNESS" HAS BECOME HIS POLESTAR.



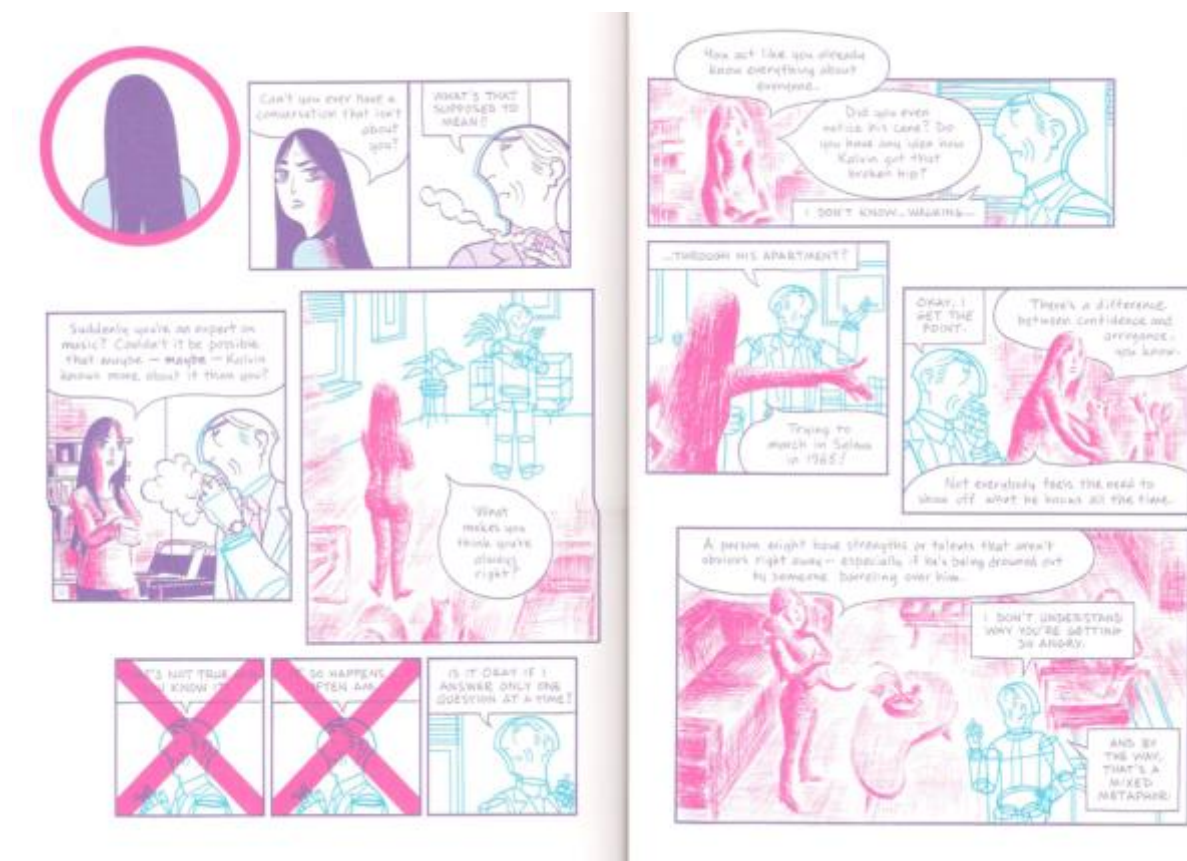
Slika 7. David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, 2009., str. 108-109



Slika 8. David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, 2009., str. 202-203



Na vizualnoj su razini njihove «elementarne čestice» izuzetno dobro prikazane: dok je plavi Asterios sklopljen od strogih ravnih linija i ploha, ružičasta Hana je mnogo kompleksnija, čak i ponešto osjenčana, prošarana u svim smjerovima. Početak raspada njihova odnosa dešava se prilikom posjeta Kohouteku, gdje je Asterios fokusiran isključivo na retoričko nadmetanje sa skladateljem i uopće ne reagira na još jedan u nizu Iliumovih neprikladnih komentara upućenih Hani. Svađa koja slijedi kulminacija je i konačan kraj njihova odnosa. «Postoji razlika između arogancije i samopouzdanja», kaže mu Hana i njene nagomilane frustracije uzrokovane zanemarivanjem, ignoriranjem i nabijanjem osjećaja manje vrijednosti napokon izlaze na površinu: «To što je netko tih, to ne znači da nema mišljenje».



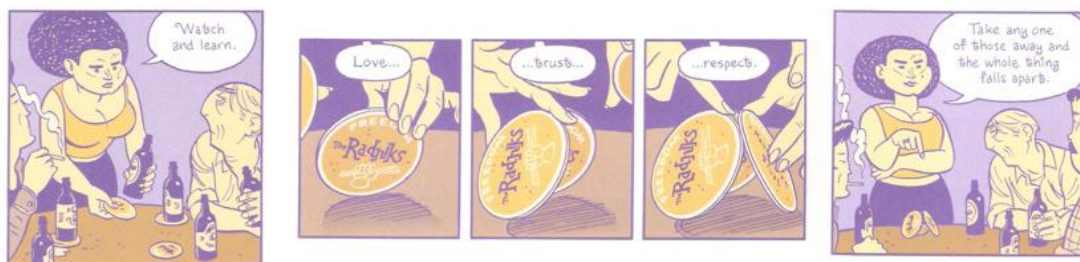
Slika 8. David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, 2009., str. 202-203

Nakon osam izuzetnih tabli fragmentarnih kadrova reminiscencije na detalje iz zajedničkog života s Hanom<sup>36</sup>, ovdje konačno dolazi i do konvergencije narativne prošlosti i sadašnjosti, nakon čega u snovitoj digresiji u ulozi Orfeja silazi u Had po Euridiku, okrene se, a ona zauvijek nestane.

Od triju stvari spašenih iz plamtećeg stana, upaljač – uspomenu od oca – budući da više ne puši, odnosno ne ispunjava funkciju, dao je jednom od putnika u autobusu za Apogee, sat – za kojega je kao dijete sklono analogijama i metaforama štedio dvije godine – dao je Jacksonu, sinu obitelji Major, i tim gestama odbacuje sve što ga vezuje uz ono naučeno, uz tradicije, opsesije i mitove prošlog života. Ostao mu je tek švicarski nožić kojega je Hana našla u pijesku tijekom jednog popodneva na plaži nakon vjenčanja. U ruralnom Apogeeju, mjestu toliko oprečnom urbanom funkcionalizmu koji je definirao njegov život, prema Stifflyjevom je nacrtu izgradio kućicu na stablu za Jacksona, a i čitavo vrijeme s nizom je ljudi različitih mišljenja uistinu razgovarao i to ne tako da samo on govori. Iako nije sklon prihvatiti Ursulin filozofski i religijski sinkretizam, uvažava ga, raspravlja s njom, više to nije njegovo karakteristično cinično dociranje. Jednako kao što pažljivo sluša u raspravi o revoluciji s mladim radikalima okupljenim oko grupe The Radniks, a i kasnije, kada kaže je «uvijek vjerovao da je ono što dvoje ljude drži zajedno kombinacija fizičke i mentalne privlačnosti» na što mu Mañana na primjeru triju podmetača za pivo objašnjava svoj model romantičnog partnerstva.

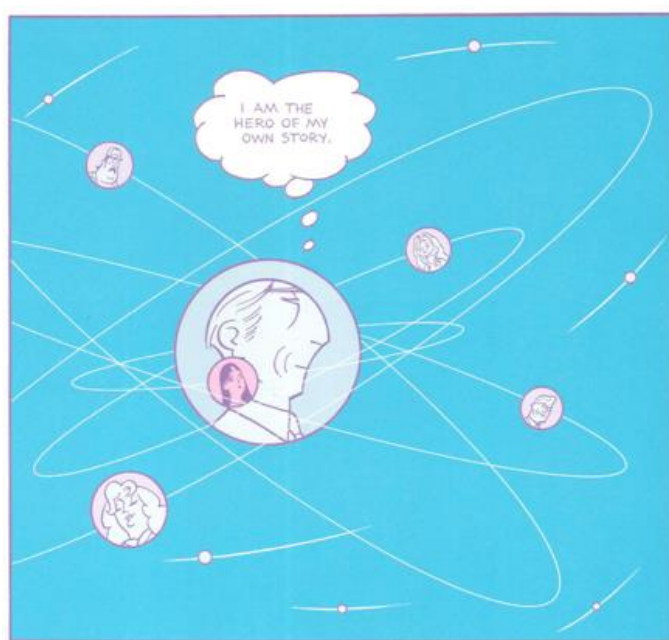
---

<sup>36</sup> Mazzucchelli, David: *Asterios Polyp*, Pantheon Books, New York, 2009., str. 223-229



Slika 9. David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, 2009., str. 258

Za Asteriosa, Apogee je postao mjesto profesionalne realizacije i duhovne transformacije, ali i – fizičkim gubitkom oka u barskoj kavgi, čime na kraju doslovno postaje kiklop – točka iskupljenja. Gubitkom percepcije fizičke dubine, dobio je percepciju metafizičke.



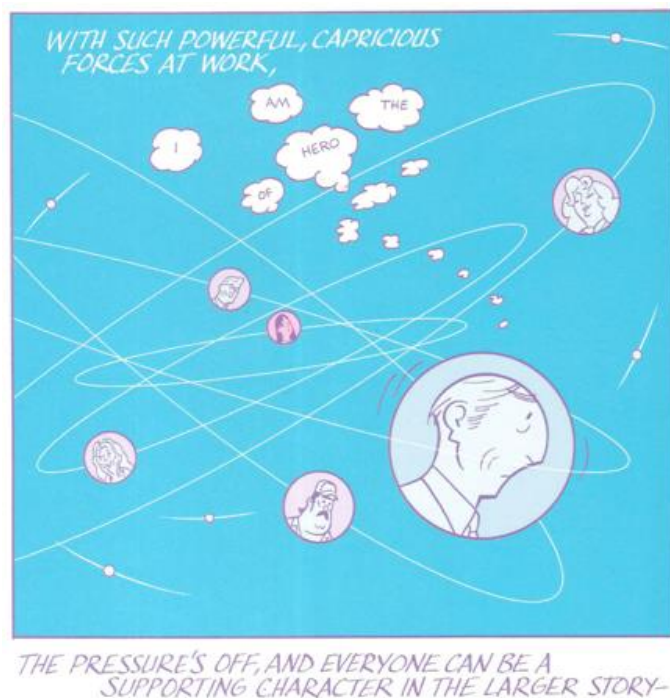
Slika 10. David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, 2009., str. 262

Istovremeno Odisej i Polifem, što je jedno od finalnih zrcaljenja i udvostručivanja kojih je tekst dupkom pun, Asterios ulazi u zadnju fazu svog putovanja. U automobilu na solarni pogon, pogonjen sunčevom energijom doslovno i ljubavlju prema Hani metaforički, kroz prometne zastoje i snježne oluje, putuje natrag prema Ithaci.



«[U] Odisejevu slučaju nije posrijedi tek puka činjenica ishoda jednog tegobnog izbivanja koje se prometnulo u desetogodišnje putovanje i konačni povratak. Posrijedi je puno više od samog povratka: gotovo ritualna potvrda kojom se stvari i odnosi vraćaju na svoje mjesto. Odisejevo desetogodišnje lutanje, kao mukotrpna narativna neravnoteža i trajnija privremenost, ne završava samo prostornim povratkom na Itaku, nego se odvija kao (ritualno) razrješenje svih poteškoća i nerazmjera nastalih izbivanjem»<sup>37</sup>.

U slučaju *Asteriosa Polypa*, povratak je ritualna potvrda da su stvari i odnosi temeljito izmijenjeni, potpuno novi početak. Dok su dosad na vizualnoj razini i Hana i Asterios bili u striktnim oprekama – bilo zadržavajući svoje primarne boje, bilo ih tek neznatno preuzimajući jedan od drugog – u trenutku ponovnog susreta otkrivaju se boje do sada neviđene u stripu: zelena, narančasta, oker.



Slika 10. David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, 2009., str. 266

<sup>37</sup> Duda, Dean: *Kultura putovanja: Uvod u književnu iterologiju*, Naklada Ljevak, Zagreb, 2012, str. 53

## ***Fun Home*: identitet, modernizam, intertekst**

Alison Bechdel suvremena je američka autorica stripa čiji je rad prvenstveno zamijećen kroz «kontrakulturnu instituciju» *Dykes To Watch Out For*, strip kojega je sama izdavala i distribuirala između 1983. i 2008. Godine 2006. za američku izdavačku kuću Houghton Mifflin izdaje *Fun Home: A Family Tragicomic*, strip koji se često navodi i kao jedno od ključnih djela suvremene memoaristike, knjiga za koju je Hillary Chute zapisala da «ne predstavlja samo važnu referentnu točku u diskursu o pripovijedanju u stripu već i o mogućnostima i dosegu suvremene književnosti općenito»<sup>38</sup>. Ponešto o medijskoj recepciji *Fun Homea* govori i činjenica da je, prvi puta od već spomenutog Spiegelmanovog *Mausa*, jedan strip zauzeo mjesto na ljestvici najprodavanijih publicističkih (*non-fiction*) naslova *The New York Timesa*<sup>39</sup>, kao i podatak da je njegova adaptacija u formi mjuzikla ove godine osvojila ukupno pet kazališnih nagrada Tony<sup>40</sup>.

*Fun Home* je memoar, autobiografija ili, kao što sugerira duhoviti podnaslov «obiteljska tragikomika»<sup>41</sup>, priča o odrastanju u malom gradiću, o otkrivanju i istraživanju identiteta kroz književnost i kulturu, a sve u sjeni dominantnog i naizgled odsutnog oca opsesivno zaokupljenog uređenjem njihove kuće i vrta te strastvenog čitatelja, profesora engleskog u lokalnoj srednjoj školi. Knjiga je to i o pisanju, stvaranju kao procesu srastanja i izgradnji identiteta, ali i knjiga o pokušaju čitanja vlastitog života kao teksta koji interferira s drugim tekstovima, pokušaj interpretacije i dekonstrukcije vlastite priče kroz analitičko čitanje.

---

<sup>38</sup> Chute, Hillary L.: *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*, Columbia University Press, New York, 2010., str. 178

<sup>39</sup> Usp. ibid

<sup>40</sup> Paulson, Michael i Healy, Patrick: «Tony Awards: 'Fun Home' Wins Best Musical and 'Curious Incident of the Dog in the Night-Time' Best Play», *The New York Times*, 8. lipanj 2015.; URL: <http://www.nytimes.com/2015/06/08/theater/theaterspecial/curious-incident-captures-the-tony-for-best-play.html>; Pregledano: 12. prosinca 2015.

<sup>41</sup> Strip je 2015. godine prevela Tatjana Jambrišak, a izdala zagrebačka naklada Fibra

U usporedbi s *Asteriosom Polypom*, Bechdelin strip vizualno je mnogo konvencionalniji, njegova monokromija ostavlja dojam rudimentarnosti, stil je jednostavan, a prostorom barata direktnije, gotovo niti ne izlazeći iz granica kadra i table. S druge strane, priča je mnogo kompleksnija, njezina fabularna potencija, kao i život koji pokušava ispričati, ne može se svesti na definitivne odgovore i jednoznačna razrješenja. Jednako tako, već sam žanr «grafičkog memoara» ili «autografije», kako ga naziva Robyn Warhol, u svom određenju daje potencijalne smjernice mogućeg čitanja *Fun Homea*:

«Auto-grafija sugerira ispisivanje sebstva, crtanja sebstva, čak i potpis, ili autograf, indicirajući autentični *imprimatur* sebstva. (...) Kada je autografkinja toliko samosvjesna procesa izgradnje narativa kao što je to Alison Bechdel, ovaj novi žanr daje uvid u narativnu konstrukciju subjektivnosti koja dodaje neočekivane dimenzije aktualnoj cirkulaciji modela pripovjednih poetika. Autografija u *Fun Homeu* nadograđuje trećom dimenzijom dualni model pripovijedanja omeđen pričom i diskursom (...)»<sup>42</sup>

Istovremeno, priča o Asteriosu Polypu utemeljenje u mitu koristi kao ilustraciju, kao citat ili referencu, kao zrcaljenje pripovjedne strukture koja legitimira formalnu zavrzlamu u literarnom smislu. Priča je to koja – unatoč kompleksnom načinu na koji je ispričana – na kraju uspijeva biti jednostavna i neposredna. *Fun Home* istražuje načine na koji su tekstovi konstruirani, kako komuniciraju; tematizira ih i istovremeno inkorporira u tkanje vlastite priče. Mit i književnost ovdje nisu tek prikladni paralelizmi, analogno preklapanje života i umjetnosti. Oni su *bildungsmaterial* koji neraskidivo oblikuje priču i predstavljaju moguće interpretativne modele života i kroz koje – pokušavajući shvatiti svog oca, a time i sebe – Alison preispituje, izokreće

---

<sup>42</sup> Warhol, Robyn: «The Space Between: A Narrative Approach to Alison Bechdel's "Fun Home"»; u: *College Literature*, sv. 38, br. 3, Visual Literature (Ljeto 2011), The Johns Hopkins University Press, str. 2; URL: <http://www.jstor.org/stable/41302870>; Pregledano: 13. prosinca 2015.

i pobija. Sve to se čini kao izuzetno složen proces kojim Alison kroz čitanje, pisanje, pripovijedanje, crtanje, dokumentiranje i interpretaciju postaje pripovjedačica, autorica i umjetnica; proces koji ju istovremeno zbunjuje i otkriva joj svijet i na kraju služi kao platforma za srastanje s vlastitim lezbijskim identitetom.

«*Fun Home* je *bildungsroman* u specifičnom smislu; to je priča o odrastanju kroz čitanje. Na taj način, izvorišna priča o sebi koju Bechdel pripovijeda je i izvorišna priča ove knjige: kompleksan proces izmišljanja samog sebe kroz čitanje, proces zavođenja, asimilacije, identifikacije, introjekcije, projekcije i odbijanja koji su je formirali kao osobu i kao umjetnicu»<sup>43</sup>.

---

<sup>43</sup> Freedman, Ariela: «Drawing on Modernism in Alison Bechdel's *Fun Home*», *Journal of Modern Literature*, sv. 32, br. 4 (Ljeto 2009), Indiana University Press, str. 130; URL: <http://www.jstor.org/stable/10.2979/jmodelite.32.4.125>; Pregledano: 14. prosinca 2015.



67

Slika 11. Alison Bechdel, *Fun Home*, 2006., str. 67

Stvarnost i fikcija u *Fun Homeu* isprepliću se, kao što je vidljivo iz gornje table, i kao deskriptivna i kao narativna sredstva, odnosno jednako kao što stvarnost oblikuje fikciju, fikcija oblikuje stvarnost. U jednom od prvih kadrova u stripu<sup>44</sup>, na krevetu pored Brucea leži primjerak *Ane Karenjine*, što možda i nije semiotički trag koji bismo zapazili pri prvom čitanju, ali kako se priča razvija, postaje sve jasnije da knjige razasute kroz strip, naizgled samo kao dio mizanscene, imaju neupitnu ulogu u oblikovanju sudbine likova u priči. Bruce umire, doznat ćemo nešto kasnije, pod jurećim autobusom Iako nikada zapravo ne doznajemo što se uistinu dogodilo, Alison je uvjerena da je samoubojstvo jedini mogući odgovor. Isti kadar, u kojemu iz gornjeg rakursa vidimo kako Bruce drži Alison u zraku svojim nogama, a ona nam – iz

<sup>44</sup> Bechdel, Alison: *Fun Home: A Family Tragicomic*, Jonathan Cape, London, 2006., str. 3

pozicije autodijegetičke pripovjedačice – otkriva kako se «u cirkusu akrobacije u kojima jedna osoba leži na podu i balansira drugom zovu 'ikarske igre'»<sup>45</sup> i time uvodi mitsku priču o Dedalu i Ikaru u strukturu svoje priče. Naravno, to nije ista priča, to je priča u kojoj ona nije ta koja će se strovaliti s nebasa već njezin otac, ali i priča u kojoj se istovremeno uloge konstantno zamjenjuju i, za razliku od mitske priče koju poznajemo, stvarni nisu tako jasne.



Slika 11. Alison Bechdel, *Fun Home*, 2006., str. 12

*Fun Home* fundamentalno čine dvije paralelne priče: Alisonina osobna odiseja prema otkrivanju i prihvaćanju vlastitog seksulanog identiteta i nekronološka priča o životu njenog oca Brucea Bechdela od djetinjstva do smrti. Upravo je njihovo preklapanje – odnos oca i kćeri – srce stripa. Ta preklapanja i razlike provlače se kroz cijeli strip, manifestiraju u detaljima, naizgled zanemarivim životnim situacijama koje Alison opisuje kao odnose njenog spartanskog prema njegovom atenskom, njenom modernom prema njegovom viktorijanskom, njezinom muškobanjastom (*butch*) prema njegovom feminiziranom (*nelly*), njezinom utilitarnom prema njegovom estetskom<sup>46</sup>. Alison zarana počinje pružati otpor očevom ornamentalizmu, kićenosti i sklonosti detaljima, koji ju odbijaju estetski, ali i zato što su mu važniji od vlastite djece. Iz pripovjedačke pozicije, interpretira tu posvećenost dekoraciji kao «uljepšavanja u najgorem

<sup>45</sup> Bechdel, Alison: *Fun Home: A Family Tragicomic*, Jonathan Cape, London, 2006., str. 3

<sup>46</sup> Usp. Ibid., str. 15

smislu riječi»<sup>47</sup>, kao uljepšavanja istine, odnosno – laži. Bruceova je «mračna tajna» to što je homoseksualac koji povremeno ima afere s mlađim muškarcima, uključujući obiteljskog bejbisitera, a Alison to saznaje upravo kad obitelji obznani da je lezbijka. Njeno vlastite spolno otkrivanje tako najednom postaje i razotkrivanje vlastitog oca, barem na razini fabule. Na razini sižea njegova se tajna («No bi li savršeni suprug i otac spavao s tinejdžerima?») otkriva na samom početku, ali komadiće te priče lijepimo do samog kraja, vraćajući joj se i ponovno je zaboravljajući više puta. Kompleksnost Bruceovog lika uvelike nadilazi njegovu spolnu orijentaciju, no ona važnom postaje zato što značajno povezuje oca i kći, a pitanje spolnosti u stripu se ne može odvojiti od njihova izražavanja roda. Na tom su polju najvidljivije suprotnosti i preklapanja koja čine njihov komplicirani odnos.

On u njoj želi realizirati svoju ženskost, dok ona u njemu želi naći potvrdu (svoje) muškosti:

«Proust svoje eksplicitno homoseksualne likove zove «invertitima». Uvijek mi se svidao taj antikni klinički termin. (...) Mi ne samo da smo bili invertiti. Bili smo inverzije jedan drugoga. I dok sam ja pokušavala kompenzirati nešto nemuževno u njemu... on je pokušavao izraziti nešto ženstveno u meni»<sup>48</sup>.

Nekad kasnije, Alison otkriva «njihovu zajedničku naklonost maskulinoj ljepoti» – unatoč tome što su im «objekti žudnje sasvim različiti».<sup>49</sup> Različit je i način kojima im pristupaju – Alisonino otvaranje prema vlastitoj seksualnosti ne reflektira Bruceovo. On je (za)uvijek suzdržan, njegova je seksualnost potisnuta, nikad izrečena. Kad i jest realizirana, to je tajno, pa čak i ilegalno, kao kad situacija koja uključuje njega, auto, karton piva i tinejdžera iz susjedne doline dolazi do suda. U duhu male, ruralne sredine, sve je svedeno na optužbu kupovanju alkohola maloljetniku, unatoč, kako komentira Alison, «dašku seksualne arome u presudi»<sup>50</sup>. Alison pak

---

<sup>47</sup> Bechdel, Alison: *Fun Home: A Family Tragicomic*, Jonathan Cape, London, 2006., str. 16

<sup>48</sup> *ibid.*, str. 97-98

<sup>49</sup> *ibid.*, str. 99

<sup>50</sup> *ibid.*, str. 180



svoje lezbijstvo istražuje prvo kroz knjige, a onda i seksualnu praksu te priključivanje LGBT studentskoj udruzi.

U (anti)klimaktičnoj epizodi na samom kraju stripa<sup>51</sup>, Bruce i Alison prvi put razgovaraju o Bruceovoj homoseksualnosti. Otac Alison u par rečenica ispriča svoja najranija gej iskustva, a razgovor zamre kad Alison istakne njihovu sličnost – oboje su se kao djeca htjeli odijevati u odjeću suprotnog spola od pripisanog. Taj kratki razgovor i kasniji neuspješni pokušaj da zajedno odu u gej noćni klub jedini je pokušaj zbližavanja i razmjene iskustava, prevladavanja različitosti, i stvaranja novog, iskrenog, slobodnijeg odnosa. Budući da je to predzadnji put da Alison vidi oca, ostaje osjećaj mučne nedostatnosti, propuštene prilike. Bila je to, kao što kaže pripovjedačica, njihova Itaka.

No Bruce i Alison ipak ostvaruju jedan realiziran odnos - književnost predstavlja točku gdje se Alison i Bruce uspijevaju sastati. Kada u školi sluša njegova predavanja i shvaća da zapravo uživa u čitanju knjiga koje je on želio da čita, Alison se čini da prvi puta u životu imaju nešto što ih veže.



Slika 12. Alison Bechdel, *Fun Home*, 2006., str. 199

Na prvoj godini faksa, unatoč zbunjujućim, psihoanalitičkim teorijama, ustraje u pohađanju kolegija iz engleske književnosti uz pomoć dugih telefonskih razgovora s ocem, no ono što je

---

<sup>51</sup> Bechdel, Alison: *Fun Home: A Family Tragicomic*, Jonathan Cape, London, 2006., str. 218-223

isprva bila konverzacija o književnosti do kraja je ljetnog semestra postaje jednosmjerno dociranje s druge strane žice. Spletom neočekivanih administrativnih okolnosti, nakon izbjegavanja književnih kolegija završava na onom posvećenom Joyceovom *Uliksu*, Bruceovoj najdražoj knjizi. Joyceova prisutnost osjeća se već od prvog poglavlja<sup>52</sup>, a ovdje istovremeno stoji i kao figura autoritativne, nedostižne literarne tradicije i, prateći autobiografsku logiku priče, figuru autoritativnog, nedostižnog oca<sup>53</sup>. Za Alison čitanje *Uliksa* nije ništa manje od avanture, obilježene bezbrojnim zastojima i preprekama – što je nešto s čime se može poistovjetiti vjerojatno svaki student književnosti – no za nju, uza sav otpor tom gargantuanskom tekstu, to je moguće i posljednja mogućnost da nešto razmjeni s vlastitim ocem. Na tabli koja jasno prikazuje posljednju stranicu *Uliksa* – s podcrtanim «and then I asked him with my eyes» – tragično pita: «Ali kako se mogao tako strastveno diviti Joyceovom dugom, libidinalnom 'da', a skončati govoreći 'ne' svom vlastitom životu?». <sup>54</sup> Alison čitavo vrijeme pokušava fiksirati značenje priče svoga oca u interferenciji sa svim plutajućim tekstovima kroz koje čita svoju obitelj i sebe. Je li *Uliks* priča o njenom ocu? Tko je tu – između Stephena Dedalusa, Telemaha, Dedala, Leopolda Blooma, Odiseja, Ikara, Brucea i Alison – otac, a tko sin, odnosno kći? Je li pjesma *Sunday Morning* Wallacea Stevensa providna najava katastrofe zaogrnutu u ugodni interijer alegorija braka njenih roditelja? Je li Camusova *Sretna smrt* slučajnost ili najava konačne Bruceove sudbine?

«Prikazana svijest o višestrukim narativima i slojevitim mogućnostima, posebice u finalnim segmentima knjige, koje nisu niti kompatibilni niti se međusobno isključuju, naratološki je izraz višetrukosti i nedohvatljivosti jedinstvene istine. Ove sofisticirane

---

<sup>52</sup> Poglavlje je naslovljeno «Old Father, Old Artificier», odnosno «Stari oče, Stari tvorče», što je direktan citat zadnjeg dnevničkog upisa u Joyceovom *Portretu umjetnika u mladosti*; Vidi: Joyce, James: *Portret umjetnika u mladosti*, SNL, Zagreb, 1981. Prev. Leo Držić, str. 274.

<sup>53</sup> Usp. Freedman, Ariela: «Drawing on Modernism in Alison Bechdel's *Fun Home*», *Journal of Modern Literature*, sv. 32, br. 4 (Ljeto 2009), Indiana University Press, str. 127; URL: <http://www.jstor.org/stable/10.2979/jmodelite.32.4.125>; Pregledano: 15. prosinca 2015.

<sup>54</sup> Bechdel, Alison, *Fun Home: A Family Tragicomic*, Jonathan Cape, London, 2006., str. 228

literarne manifestacije zaobilaznost – vraćanje, refleksivnost, ironija, paradoks, sumnja – kompliciraju jasne linije Bechdelinog narativa, od linerne priče čine petlju, od obreda zrelosti/inicijacije stvara labirint»<sup>55</sup>.

Od svih mogućih odgovora, onaj najjednostavniji je najčešće i točan: jedina način na koji je ova priča mogla biti ispričana jest kroz priču koju ona piše. Njezina priča njegov je testament, ona je jedina iskrena stvar koju nikada nije učinio.



230

Slika 13. Alison Bechdel, *Fun Home*, 2006., str. 230

<sup>55</sup> Freedman, Ariela: «Drawing on Modernism in Alison Bechdel's *Fun Home*», *Journal of Modern Literature*, sv. 32, br. 4 (Ljeto 2009), Indiana University Press, str. 133; URL: <http://www.jstor.org/stable/10.2979/jmodelite.32.4.125>; Pregledano: 15. prosinca 2015.

## Zaključak

Ovim sam radom, kao što sam naveo u uvodu, pokušao zagrebat i po površini stripa kao žanrovski, naratološki, analitički iznimno potentnog kulturnog proizvoda koji u posljednjih nekoliko desetljeća predstavlja solidan segment globalne industrije knjiga, ali je istovremeno predmet živahnih teorijskih rasprava. Ako se fokusiramo na područje umjetničkog stripa, kojega karakterizira visoka razina svijesti o formalnim i sadržajnim potencijalima medija, imamo posla s nizom djela koja za svoje strukturne odrednice uzimaju ideje i estetiku kontrakulturnih pokreta sredine prošlog stoljeća. Stripovi kojima sam se ovdje bavio – *Asterios Polyp* Davida Mazzucchellija i *Fun Home: A Family Tragicomic* Alison Bechdel – koriste sasvim različite vizualne i narativne strategije, ali oba ujedinjuje stilski i žanrovski eksperiment uglavnom neočekivan od medija kroz povijest uglavnom percipiranog kao trivijalnog. Ne bih time želio sugerirati da se radi o prvim i jedinama od svoje vrste, no činjenica jest da je recepcija stripa, pogotovo u popularnim medijima i pogotovo u posljednjih par desetljeća, obilježena ponešto nižom dozom skepse nego što je to slučaj s, primjerice, filmom ili književnosti. S druge strane, želim sugerirati da se radi o izuzetnim primjerima, referentnim točkama vrijednim analitičke pažnje i estetičke prosudbe. To sam, barem se nadam, uspio i pokazati u ovom radu.

I *Asterios Polyp* i *Fun Home* koriste, tematiziraju i nadograđuju neke od ključnih tema i postupaka koje povijest kulture dokumentira kao iznimne. Mit, priča, putovanje i potraga građevni je materijal niza tekstova i djela koji su neizmjereno oblikovali kulturu koju živimo i čitamo, koju preispitujemo i s kojom pregovaramo i njihovu univerzalnost, barem mi se tako čini, nije moguće ignorirati.

«Koristeći mit, neprestano uspostavljajući paralelizam između suvremenosti i antike», istaknuo je T.S. Eliot pišući o *Uliksu*, «g. Joyce traga za metodom koju će i ostali morati

slijediti. Oni neće biti imitatori ništa više nego što bi bio znanstvenik koji koristi otkrića jednog Einsteina nastavljajući s vlastitim, neovisnim istraživanjima»<sup>56</sup>.

Tamo gdje *Asterios Polyp* formalni (vizualni) potencijal medija rasteže u ekstreme – manipulira marginom, tipografijom, kadrom i bojom – kako bi oblikovao jednostavniju priču koja kao da želi imitirati mit, *Fun Home* koristi inherentnu vizualnost medija neposredno i pretvara ga i u objekt pisanja i u objekt čitanja, a jednostavnim, praktički konvencionalnim kadriranjem uokviruje nesavladivo kompleksnu priču. Tamo gdje se *Asterios Polyp* ludički razmeće literarnim i drugim kulturnim referencama, *Fun Home* specifične tekstove koristi i kao građevni i kao interpretativni materijal priče koju pokušava ispričati. Ovdje bismo mogli zaključiti, barem kada je riječ o dijelu suvremenog umjetničkog pripovijedanja u stripu, da nemamo posla s pukim imitacijama već s autentičnim istraživačima, navigatorima kroz kulturu i društvo koji bez straha iskorištavaju sav potencijal koji im ono nudi.

---

<sup>56</sup> Eliot, Thomas Stearns: *Tradicijska, vrijednosti i književna kritika*, Matica hrvatska, Zagreb, 1999., prev. Slaven Jurić, str. 78

## Literatura:

- Bechdel, Alison: *Fun Home: A Family Tragicomic*, Jonathan Cape, London, 2006.
- Chute, Hillary L.: «Comics as Literature? Reading Graphic Narrative», u: *PMLA*, sv. 123, br. 2 (ožujak, 2008), str. 452-465; URL: <http://www.jstor.org/stable/25501865>
- Chute, Hillary L.: *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*, Columbia University Press, New York, 2010.
- Duda, Dean: *Kultura putovanja: Uvod u književnu iterologiju*, Naklada Ljevak, Zagreb, 2012
- Eliot, Thomas Stearns: *Tradicija, vrijednosti i književna kritika*, Matica hrvatska, Zagreb, 1999., prev. Slaven Jurić
- Freedman, Ariela: «Drawing on Modernism in Alison Bechdel's Fun Home», *Journal of Modern Literature*, sv. 32, br. 4 (Ljeto 2009), Indiana University Press; URL: <http://www.jstor.org/stable/10.2979/jmodelite.32.4.125>
- Fox, Abram i Hwang-Eschelbacher, HyoSil Suzy: «Classical Symbolism in Asterios Polyp»; u: Kovacs, George i Marshall, C.W. (ur.): *Son of Classics and Comics*, Oxford University Press, Oxford and London, 2015
- Gardner, Jared: *Projections: Comics and The History of 21-st-century Storytelling*, Stanford University Press, Stanford, 2012.
- Groensteen, Thierry: *The System of Comics*, University Press of Mississippi, Jackson, 2007.
- Homer: *Odiseja*, MH, Zagreb, 1987., prev. Tomo Maretić
- *Hrvatska enciklopedija*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža
- Jojić, Ljiljana (gl.ur.), Matasović, Ranko (gl.ur.) i dr.: *Hrvatski enciklopedijski rječnik*, Jutarnji list i Novi Liber, Zagreb, 2004

- Jolles, André: *Jednostavni oblici*, Matica hrvatska, Zagreb, 2000., prev. Vladimir Biti
- Joyce, James: *Portret umjetnika u mladosti*, SNL, Zagreb, 1981. Prev. Leo Držić
- Kavanagh, Barry: «The Alan Moore Interview», *Blather.net*, 17.10.2000; URL: <http://www.blather.net/articles/amoore/northampton.html>
- Kukkonen, Karin: *Studying Comics and Graphic Novels*, Wiley, Blackwell, 2013.
- Kun, N.A.: *Legende i mitovi Stare Grčke*, Veselin Masleša, Sarajevo, 1963., prev. Miodrag Šijaković
- Mazzucchelli, David: *Asterios Polyp*, Pantheon Books, New York, 2009.
- McCloud, Scott: *Understanding Comics*, Harper Perennial, New York, 1994.
- Paulson, Michael i Healy, Patrick: «Tony Awards: ‘Fun Home’ Wins Best Musical and ‘Curious Incident of the Dog in the Night-Time’ Best Play», *The New York Times*, 8. lipanj 2015.; URL: <http://www.nytimes.com/2015/06/08/theater/theaterspecial/curious-incident-captures-the-tony-for-best-play.html>
- Solar, Milivoj: *Književni leksikon*, Matica hrvatska, Zagreb, 2007
- Tinjanov, Juri: *Pitanja književne povijesti*, Matica hrvatska, Zagreb, 1998., prev. Dean Duda
- Warhol, Robyn: «The Space Between: A Narrative Approach to Alison Bechdel's "Fun Home"»; u: *College Literature*, sv. 38, br. 3, Visual Literature (Ljeto 2011), The Johns Hopkins University Press; URL: <http://www.jstor.org/stable/41302870>
- Wolk, Douglas: «Shades of Meaning», *The New York Times*, 23. srpanj 2009.; URL: <http://www.nytimes.com/2009/07/26/books/review/Wolk-t.html>